

## Scenario dell'innovazione digitale creativa nell'orientamento/orientamento professionale:

**Titolo: Conoscere il paese del tirocinio**

**Tipo di implementazione:** Virtuale, individuale, autoapprendimento

**Fase di orientamento/orientamento professionale:** è in linea con i miei obiettivi? Sono pronto a decidere?

**Durata:** 15 minuti

**Gruppo target:** Apprendisti e studenti di scuole professionali o liceali che desiderano iniziare un tirocinio all'estero

**Dimensione del gruppo target:** Lavoro individuale

**Scenario:** uno dei principali obiettivi dell'Unione europea è aumentare la mobilità delle persone. Un tirocinio in un altro paese è un arricchimento prezioso, soprattutto per i giovani che sono in formazione o hanno appena terminato gli studi. Acquisire nuove abilità e competenze professionali, rendersi conto che esistono anche modi diversi di fare il proprio lavoro, poter confrontare esperienze e pratiche lavorative con professionisti di un altro Paese sono elementi di sviluppo professionale indispensabili per i giovani che devono confrontarsi con un mondo del lavoro sempre più globalizzato e in rapida evoluzione. Tuttavia, la decisione di fare un tirocinio all'estero può non solo creare grandi aspettative, ma anche una certa dose di ansia, anche se il tirocinante/studente sa che sarà supportato da un'organizzazione di invio e di accoglienza.

Per questo motivo, nel periodo che intercorre tra la conferma della partecipazione ad un tirocinio all'estero e la partenza, è molto importante che il tirocinante/studente sia più strettamente coinvolto con il paese di destinazione. Questo può essere ottenuto per mezzo di app di apprendimento.

**Impostazioni di apprendimento per questo scenario:**

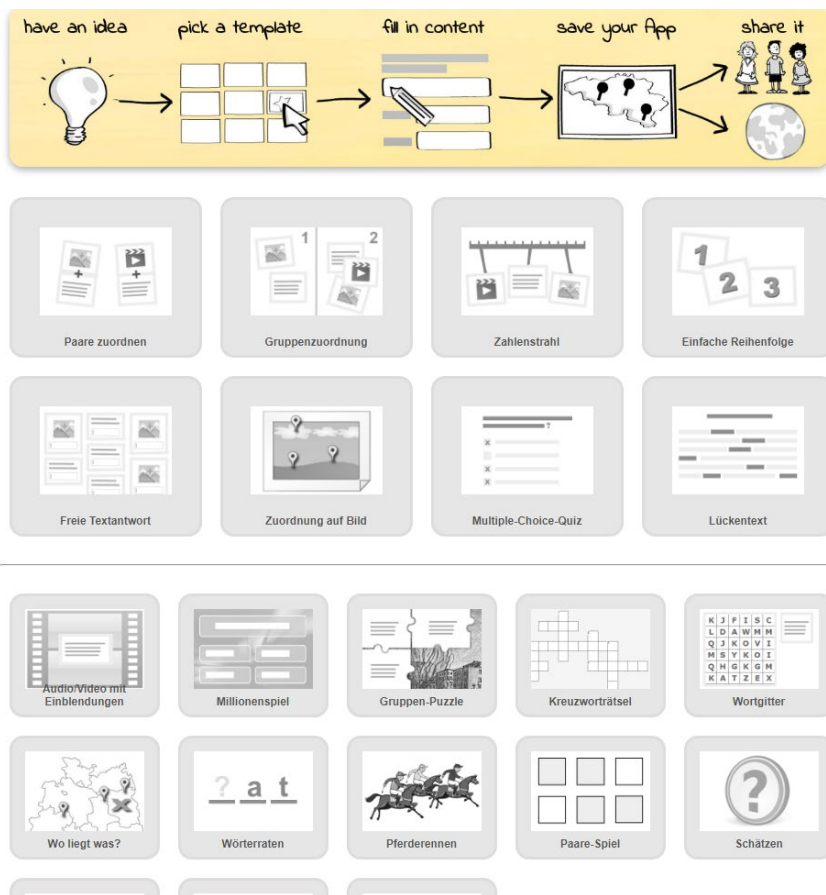
- 1. Introduzione Impostazione classica: a scuola
- numero arabo. Corso o misura extrascolastica in un'organizzazione
- 3. Ambientazione in un'azienda
- 4. Introduzione Periodi di orientamento individuali (o in piccoli gruppi) più brevi e più lunghi forniti da consulenti educativi e di carriera in un'organizzazione
- 5. Introduzione Ambienti di apprendimento transnazionali "europei"

**Strumento utilizzato:** LearningApps


## Scenario dell'innovazione digitale creativa nell'orientamento/orientamento professionale:

Passaggio 1: accedi a LearningApps.

Scelta dello strumento



Inserisci il titolo e l'assegnazione.

Titolo der App Anzeigesprache 

**Aufgabenstellung**  
 Geben Sie eine Aufgabenstellung zu dieser App ein. Diese wird beim Start eingeblendet. Benötigen Sie diese nicht, lassen Sie das Feld einfach leer.

**Spielfeld Hintergrundbild**  
 Geben Sie hier das Hintergrundbild (Karte, Zeitstrahl, Thermometer, ...) an, welches für das Spiel verwendet werden soll. Verwenden Sie beispielsweise Karten der [http://commons.wikimedia.org/wiki/Atlas\\_of\\_Europe](http://commons.wikimedia.org/wiki/Atlas_of_Europe) target="\_blank" Wikipédia.

**Spielfragen**  
 Bei jeder Spielrunde wird zunächst eine Frage angezeigt. Diese kann in Form eines Texts, Fotos, Audios oder Videos zum gesuchten Ort angegeben werden. Wählen Sie anschließend die richtige Stelle auf dem Spielfeld aus, die gefunden werden soll.

Frage 1:

Markierung:

## Scenario dell'innovazione digitale creativa nell'orientamento/orientamento professionale:

Esempio:

Segna dove si trova Vicenza...



e finalmente salvare...

The screenshot shows the LearningApps.org interface during the final stages of app creation. At the top, the user is logged in as Michaela Marterer. The main heading is "Italien - Vicenza - die Praktikumsstadt". A central task box titled "Wo liegt was?" contains the instruction: "Aufgabe: Setze dich mit dem Land genauer auseinander. Es geht nach Italien - nach Vicenza." Below this are two buttons: "alleine spielen" and "mit Freunden spielen". A notification bubble states: "Deine App wurde erfolgreich gespeichert. Du kannst sie jederzeit unter 'Meine Sachen' wiederfinden und erneut anpassen." At the bottom, there are options to "ähnliche App erstellen", "private App" (selected), "öffentliche App", and "App überarbeiten". A final instruction bubble says: "Du kannst deine App nun als Link versenden oder in eine Webseite einbetten." Below this, there are fields for "App verwenden" with a "Problem melden" link, and a QR code section with a "QR-Code" label.